Commodoriani

NUMERO 05

GENNAIO-FEBBBRAIO 2023

11 YEARS AGO

Recensione	Stunt Car Racer [C64 e Amiga]
Recensione	11 Years Ago [Windows]
Hardware	Amiga CD32
Interviste	Mauro Corbetta [Retroedicola.com]

PUBBLICITA'

Copertina SUPER VIC N.1 - Giugno 1984
www.retredicola.com

V 1.0

EDITORIALE

Bentornati, cari Commodoriani, con un quinto numero davvero particolare.
Come potrete notare dall'indice qui accanto, infatti, gli argomenti trattati questa volta sono un po' meno del solito pur avendo la rivista le canoniche 24 pagine standard.
Questo vuol dire che vi dovrete "sorbire" degli articoli particolarmente dettagliati, cosa che spero vi farà comunque piacere.
D'altronde come si sarebbe potuta scrivere in meno pagine la storia dell'Amiga CD32? O come avremmo potuto descrivere più sinteticamente quel grande gioco che è Stunt Car Racer (sia nella sua versione C64 che Amiga)? E quel delitto sarebbe stato tagliare le interessanti risposte che Mauro Corbetta ci ha fornito nella lunga intervista dedicata alla splendida iniziativa di recupero e conservazione di Retroedicola Videoludica?
A tutto questo si aggiunge una recensione di un nuovo gioco Commodore di prossima uscita su Steam che ha avuto una genesi, come potrete leggere nell'articolo, davvero molto particolare.

Giunto a questo punto, come di consueto, non mi resta che augurarvi... buona lettura!

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON

SCORE 7.2

su 125 VOTI

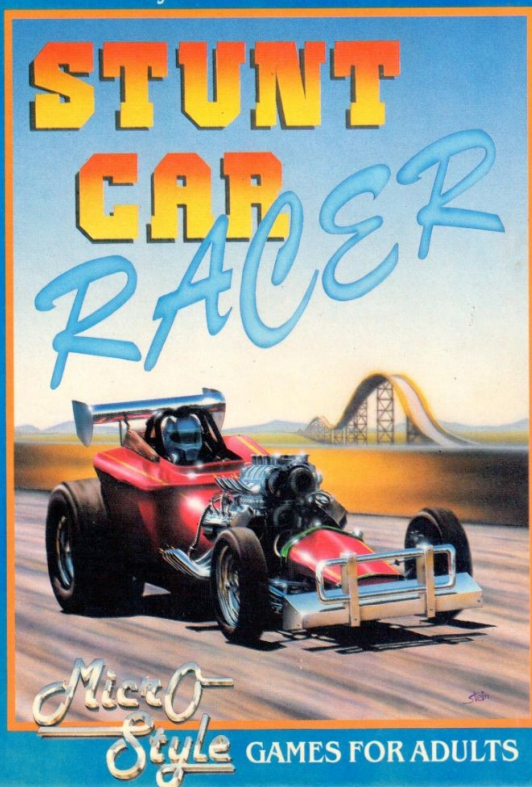
Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Oggettivamente sarebbe inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10. Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che altrimenti risulterebbe troppo freddo ed impersonale.

NOTE
Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

SCHEDA
Pubblicato da
Micro Style
Sviluppato da
Geoff Crammond
Anno di pubblicazione
1989
Piattaforma
C64/AMIGA

Ideato e realizzato da quel geniaccio di Geoff Crammond, Stunt Car Racer è stato un gioco di corse che si svolgeva a bordo di dragster modificati appositamente per poter gareggiare su piste più simili a delle montagne russe che ad un tracciato di formula uno: salite, discese, dossi, salti nel vuoto e curve paraboliche erano il pane quotidiano per i piloti di questa stravagante categoria motoristica, suddivisa in quattro leghe di crescente difficoltà, ciascuna dotata di due piste su cui gareggiare.
I singoli gran premi, se così possiamo chiamare queste corse al massacro, si svolgevano contro un unico avversario e ogni categoria era composta da tre piloti. Classificandosi primi nella propria lega si accede a quella superiore. Arrivando ultimi si retrocede a quella inferiore.
Semplice, non trovate?
L'ovvio traguardo del gioco era riuscire a primeggiare nella League 1.
La sfida era però doppia, perché oltre all'avversario presente in pista, il giocatore doveva anche prestare attenzione alle condizioni del proprio mezzo. La macchina infatti non era indistruttibile: buchi e crepe sulla parte superiore del vostro abitacolo indicavano lo stato di salute del vostro bolide e vi assicuro che sulle piste più acrobatiche era molto facile trovarsi con un rottame sotto il sedere già al primo giro.
Ad aiutarci nella gara avevamo però una

Ok... non è che il numero di poligoni dell'avversario sia così elevato... ma per le nostre abitudini di "sessantaquattristi" questa era una signora grafica!

Dovreste aver oramai compreso il mio estremo feticismo per le loading screen del C64.

The Hump Back è una delle piste più semplici e non dovrebbe risultare troppo difficile dominarla.

funzione "turbo" che, per quanto limitata e quindi da centellinare con attenzione, forniva alla monoposto quella spinta in più necessaria sia superare gli ostacoli più tosti che per recuperare il terreno perduto dall'avversario in caso di uscita di pista. Quest'ultimo evento, come potrete immaginare dalla natura dei percorsi, necessitava di un (lentissimo!!!) reinserimento in pista attraverso delle enormi gru, operazione che regalava numerosi secondi di vantaggio all'altra macchina.
Il cruscotto della macchina, data la visuale in prima persona adottata dal gioco, offriva in maniera semplice ma funzionale tutti i dati dei quali avevamo bisogno: oltre alla velocità, al giro in corso e al boost residuo, la strumentazione segnalava anche il tempo sul giro, il best lap e la distanza dall'avversario, sia che questo fosse davanti oppure dietro di voi.

Geoff Crammond creò un gioco meraviglioso, veloce, giocabile e divertente, nel quale la fisica e la prospettiva tridimensionale riuscivano a coinvolgere il giocatore al punto che durante un lungo salto si tratteneva il fiato in attesa della ricaduta o in una parabolica presa a piena velocità si piegava il corpo per compensare la spinta laterale, come - allo stesso modo - si riusciva quasi a percepire la vibrazione del motore nel momento in cui attaccavamo il turbo in rettilineo, sottolineato da tante bellissime fiammelle espulse dalla "peto-marimitta" (Elio docet).
Ovviamente queste sensazioni erano tutte nella nostra testa: nessun motore idraulico, caschetto virtuale o cabinato hi-tech ci dava realmente queste sollecitazioni, ma a stimolarle era "solo" una programmazione

L'avversario davanti a noi è ad una distanza di 60 (metri?) nel pieno di una curva parabolica. Spettacolo.

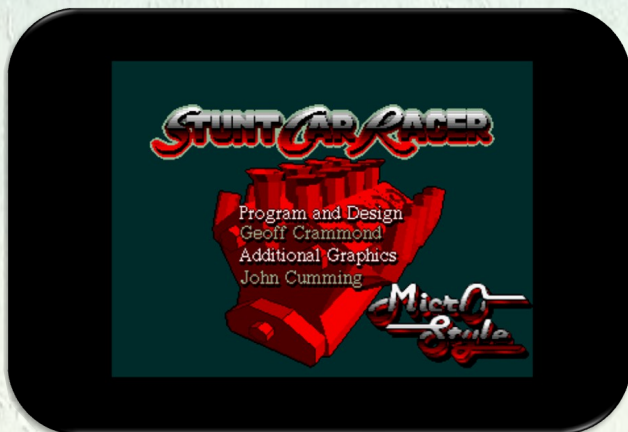
Il menù su C64. Notate l'opzione Load/Save per consentire lunghe carriere da spericolato pilota.

I poligoni non sono comunque molti ma su Amiga colori, definizione e profondità di campo rendono tutto molto più godibile.

sopraffina capace di stimolare con efficacia la nostra fantasia.
Le versione 8 bit per C64 era certamente poco colorata e con un leggero pop up della pista, ma risultava sufficientemente fluida e adrenalinica specie se ci si sofferma a pensare all'hardware che muoveva questa primordiale, ma pur sempre impegnativa, grafica tridimensionale.
Piccola nota per il sonoro, all'epoca unica pecca registrata nella recensione di Zzap! che lo definì "*un monotono ronzio che vi darà presto sui nervi*". In tutta onestà una valutazione piuttosto severa per un accompagnamento audio che non avrebbe potuto offrire molto di più e che, a tutti gli effetti, non intaccava minimamente il valore del prodotto che, comunque, prese su questa rivista un più che soddisfacente 90%.

Quanto detto fino ad ora vale anche per la versione 16 bit Amiga (sempre curata da Crammond) che, ovviamente, poteva contare su una grafica a poligoni pieni più colorata e un motore di gioco capace di visualizzare tutta la pista di fronte alla macchina, eliminando uno dei pochi limiti del C64 e regalando una sensazione di profondità ancora più netta durante le gare.
Anche la presenza di schermate statiche alla fine di ogni gara e la rappresentazione dei volti dei piloti davano quel tocco in più a questa versione 16 bit che non guastava affatto.
Non era scontato, è bene ricordarlo, che entrambe le incarnazioni di Stunt Car Racer su computer Commodore fossero così valide perché troppo spesso all'epoca i giochi eccellevano sull'una o sull'altra piattaforma a seconda del valore di team di programmatori assegnati alla programmazione e che, quasi mai, si rivelavano ugualmente validi su 8 e 16 bit.

Ricordo perfettamente quando da C64 passai a giocare Stunt Car Racer su Amiga: vedere la pista ad una tale distanza fu la cosa che mi colpì di più.

La vittoria veniva suggellata da questa schermata, totalmente assente su C64.

La schermata di introduzione su Amiga ci permette di notare che John Cumming ha aiutato Crammond sul piano grafico.

Altra differenza con l'8 bit Commodore: su Amiga potevate vedere anche le facce dei vostri avversari, cosa che rendeva ancora più umiliante venire sconfitti da quel vecchietto di Road Hog!

Qui, come detto, a realizzare il codice per entrambe le piattaforme fu lo stesso Crammond e, permettetemi di dirlo, si notava eccome.
Per onestà intellettuale bisogna però anche dire che pure le conversioni Amstrad CPC, ZX Spectrum, MS-DOS e Atari ST (le prime due scritte da Pete Cooke, la terza da Tim Ansell e la quarta curata da Crammond stesso) furono davvero buone e accostabili per qualità a quelle C64 e Amiga.

Io personalmente lo conobbi su C64 e continuai a giocarlo anche una volta migrato su Amiga, senza peraltro "sentire" la minima differenza nel passaggio di piattaforma: l'essenza del gioco scorreva forte e immutata in entrambe le versioni.

Ora alcune curiosità sul titolo:
- Le versioni Amiga e Atari ST avevano la possibilità del gioco contemporaneo tra due giocatori umani collegando due computer con un cavo seriale... e fin qui la cosa è abbastanza nota. Ma (e qui sta la sorpresa) i due 16 bit collegati non dovevano essere necessariamente della stessa marca.
In altre parole il gioco poteva funzionare senza problemi in multiplayer collegando tra di loro un ST e un Amiga.
Se pensate allo scenario dell'epoca non era assolutamente una cosa così frequente (anzi...).
- Nel 2003 venne annunciato da Crammond stesso un nuovo titolo: Stunt Car Racer Pro, seguito di questo gioco. Il progetto venne però cancellato nel 2005.
- "Stunt Car Racer TNT" (The New Tracks) è una modifica "non ufficiale" del gioco originale rilasciata per Amiga e realizzata da alcuni hacker. Contiene otto nuovi tracciati e colori diversi durante la gara.
- Negli Stati Uniti il gioco è uscito con il titolo "Stunt Track Racer". ■

Massimiliano Conte

221 e 381 VOTI

Per la prima volta uniamo i risultati sia di Lemon64 che di Lemon Amiga e, incredibilmente, la media ponderata di entrambe le piattaforme coincide nonostante per la versione 16 bit i votanti siano molti di più.
Sarò matto io, ma il voto di 8.6 proposto dagli utenti di entrambi i siti mi sembra severo: sarà forse colpa di un audio un po' piatto (ma quali effetti dovremmo aspettarci da un gioco motoristico?) o di una difficoltà forse troppo elevata per le piste avanzate? Comunque sia non mi convince. Un voto vicino al 9, specie per la versione Amiga, sarebbe stato più veritiero perché ancora oggi Stunt Car Racer rimane un titolo meraviglioso e giocabile.

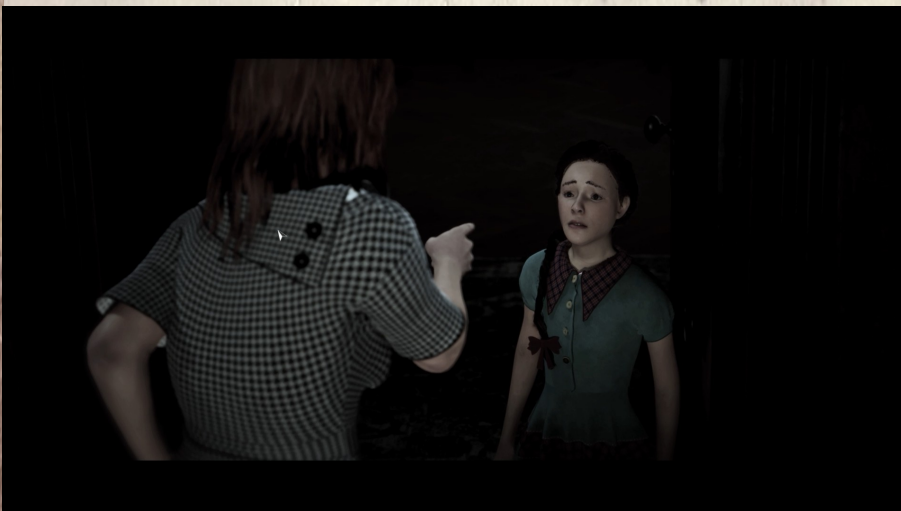
SCHEDA
Pubblicato da
Commodore
Sviluppato da
BigRock School / Red 32
Anno di pubblicazione
2023
Piattaforma
PC WINDOWS

Partiamo subito con il dichiarare l'origine di questa esperienza ludica sviluppata da BigRock School in uscita a febbraio di quest'anno su Steam: 11 Years Ago è infatti un prodotto nato da una scuola italiana di videogames come "master" del team Red 32.
Notato dalla Commodore Industries in questa sua forma e ritenuto un prodotto meritevole di una pubblicazione, è stato quindi oggetto di qualche piccola rifinitura per approdare ufficialmente su Steam il prossimo 20 febbraio.

Consapevole di queste sue origini, non mi aspettavo ore e ore di gameplay e, infatti, il gioco può essere tranquillamente terminato nell'arco di una sessantina di minuti.
D'altro canto temevo che mi sarei trovato di fronte ad un prodotto "scolastico" senza grandi guizzi e in parte è così, ma riconosco che il titolo è stato in grado anche di sorprendermi in più momenti.

Prima, però, di entrare nel dettaglio del gameplay e della realizzazione tecnica, parliamo un po' della storia e del tipo di gioco che ci propone 11 Years Ago.

La trama prende piede dalla tragica morte dei coniugi Blackwood, un mistero irrisolto da ben undici anni.
Abigail, figlia minore dei coniugi Blackwood, riceve in eredità dallo zio Isaac proprio la casa dove ha avuto luogo la tragedia.
Così la ragazza decide di tornare lì per cercare una risposta definitiva alla domanda che ancora la tormenta: chi ha ucciso i suoi genitori?
E' subito chiaro che lo zio, psichiatra un po' eccentrico che aveva lì anche il suo studio, ha preparato una serie di contorti enigmi per condurre la nipote a questa risposta.
Che sia lui l'assassino e questa sia un modo per ammettere le sue colpe? O forse è stato uno dei suoi pazienti in seguito alle sue terapie piuttosto "particolari"? O magari la colpevole è la sorella maggiore della

L'utilizzo di fermi immagine e di ampi movimenti di camera consentono all'introduzione di essere dinamica senza muovere direttamente i modelli dei personaggi, animazioni di solito difficili da realizzare in maniera convincente.
Un escamotage che si rivela "scaltro" ma anche funzionale all'atmosfera del gioco.

I quattro codici necessari per sbloccare il segreto dello zio. L'immagine sopra ciascuno di essi vi suggerisce a quale dei quattro enigmi faccia riferimento quel particolare lucchetto.

protagonista, Daphne, con la quale Abigail non parla da molto tempo?
A voi il piacere di indagare e svelare il mistero.

Il titolo appartiene al genere di avventure grafiche in stile Myst o, se preferite una serie più recente, in stile The Room.
Questo vuol dire che dovrete trovare ed utilizzare oggetti nelle stanze per risolvere ognuno dei quattro enigmi architettati dallo zio. Ragionare e, in alcuni casi, utilizzare un pizzico di pensiero laterale si rivelerà fondamentale per arrivare alla soluzione che, come anticipato, non necessita di un tempo esagerato per essere raggiunta.
Per il sottoscritto solo uno dei quiz proposti ha richiesto un po' di impegno in più, mentre gli altri si sono rivelati tutto sommato abbastanza agevoli da risolvere.

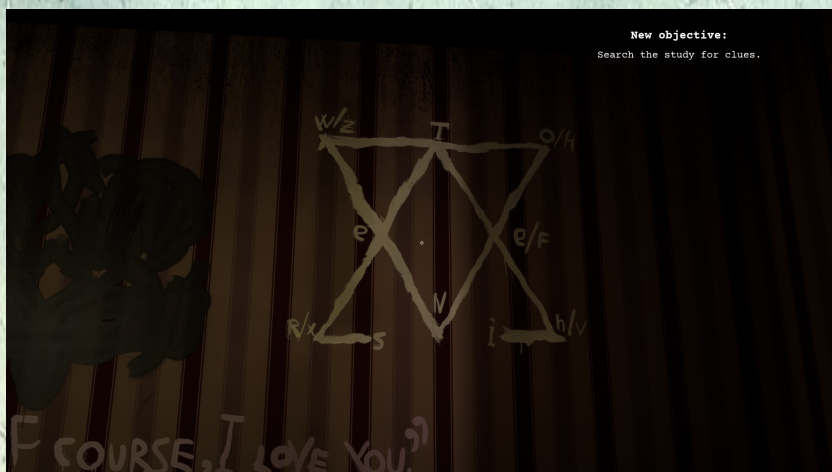
Sotto il profilo tecnico il gioco è stato realizzato con l'Unreal Engine 5 che, al netto di qualche sbavatura, ha portato ad un risultato piacevole per gli occhi: certo, è vero che le stanze in cui la nostra Abigale potrà muoversi sono poche, ma la cura riposta nella loro modellazione è comunque convincente.

L'interattività è limitata esclusivamente ai soli oggetti necessari alla risoluzione degli enigmi e ad una manciata di documenti utili ad approfondire alcuni elementi della storia. Non potrete, ad esempio, spostare sedie o prendere i volumi presenti sulla libreria, se non necessari alla soluzione di un puzzle.
Se da un lato questo rende molto più lineare e chiaro cosa vi serva, incanalando i vostri ragionamenti in una certa direzione, dall'altro dispiace perché toglie un po' di mistero e di piacere nell'esplorare le locazioni presenti.
Anche la scelta di poter trasportare un solo oggetto per volta (cosa che, tra l'altro, non rende necessario alcun tipo di inventario), pur essendo sufficiente per quanto viene richiesto dal gioco rischia di essere percepito come un limite, così come risulta spiazzante l'assenza della corsa.
Lo so, in un gioco del genere non è indispensabile, ma il fatto che istintivamente mi sia trovato a premere lo "shift" della tastiera in alcuni momenti di esplorazione è indice

Non tutti gli elementi necessari a risolvere i puzzle si trovano nello studio di zio Isaac, ma la maggior parte sarà proprio lì.

Purtroppo dalla foto non si noterà molto, ma guardando da vicino la tela di questo quadro la sensazione "fisica" delle pennellate era straordinaria. Certo, con i motori di oggi raggiungere un simile realismo è più facile, ma non è comunque per nulla scontato e merita di essere sottolineato.

del fatto che avrei gradito questa possibilità.
Un altro piccolo appunto lo devo fare al sistema di interazione: se un anta si può aprire o un oggetto si può raccogliere il puntatore cambia forma e permette di compiere quell'azione con il solo tasto sinistro del mouse. In generale il sistema si rivela veloce e comodo, ma diventa un po' caotico quando si guarda nei cassetti: più di una volta mi è capitato di richiuderne uno quando invece pensavo di poter interagire con un oggetto al suo interno.
Ultimo, ma non ultimo, segnalo anche l'assenza - almeno nella versione da me provata - di opzioni che permettano di variare le impostazioni grafiche, i volumi del gioco e la lingua dei sottotitoli.
In particolare su quest'ultimo punto ci tengo a sottolineare che, pur capendo la necessità di aprirsi al mercato mondiale adottando l'inglese, vista la matrice italiana del progetto mi sarei aspettato di avere almeno i sottotitoli nella nostra lingua.
Assente inoltre qualsiasi opzione di salvataggio ma, considerata la durata complessiva dell'esperienza offerta, potrebbe anche essere una mancanza tutto sommato tollerabile.
Sia chiaro, quelle che vi ho elencato sono tutte piccole sbavature che non macchiano il risultato finale e che sono in gran parte giustificate dalla natura "didattica" del progetto.
E proprio per questo vorrei riportare la

Recuperare tutte le Macchie di Rorschach sarà fondamentale per venire a capo di una delle combinazioni del baule di Zio Isaac.

Dei quattro enigmi principali quello che vedete in foto è stato quello che ha richiesto l'impegno maggiore. Chissà se sarà lo stesso per voi.

vostra attenzione a quanto detto ad inizio articolo: 11 Years Ago è un progetto "scolastico", quindi il tempo e le risorse per realizzare questo gioco sono state giocoforza limitate e gestite da un team giovanissimo.
Da questo punto di vista ciò che ho giocato merita un plauso tanto che, una volta arrivato alla fine dell'avventura, mi è dispiaciuto non ci fosse ancora una stanza da esplorare, qualche ulteriore enigma da risolvere e un respiro della narrazione ancora più ampio.

E qui concedetemi uno sfogo: mi deprime molto quando vedo del talento nostrano che non trova terreno fertile per crescere nel proprio paese. Sicuramente in Italia abbiamo fior fiore di game designer, programmatori e artisti che avrebbero le potenzialità per realizzare dei bellissimi videogames, ma troppo spesso (ieri come oggi) vengono ostacolati da una industria italiana mentalmente troppo chiusa nei confronti del medium videoludico.
Complimenti quindi a Commodore Industries che, grazie alla collaborazione con BigRock School, sta cercando di dare visibilità a questi giovani talenti nel mercato "vero".

Al di là di quello che potrete leggere nel commento alla fine dell'articolo e andando oltre ai piccoli difetti che vi ho elencato, il mio consiglio è quello di acquistare 11 Years Ago appena sarà disponibile su Steam, così da svelare il mistero della tragica scomparsa della famiglia Balckwood e sostenere, allo stesso tempo, i nostri giovani talenti e chi crede in loro. ■

Massimiliano Conte

Ad essere onesti l'enigma più difficile è stato vedere (e quindi raccogliere) la chiave sul libro... tanto necessaria per risolvere uno degli enigmi quanto invisibile!

Commodoriani

SCORE 8.0

Come ampiamente detto nell'articolo, 11 Years Ago deve essere valutato alla luce della sua genesi di "master" didattico e, da questo punto di vista, il lavoro svolto dai Red 32 merita una promozione: a livello grafico/sonoro tutto è realizzato con cura e gli enigmi alla base del gioco risultano ben congegnati e divertenti da risolvere.
Purtroppo la sua origine comporta anche una durata limitata e una scarsa rigiocabilità (anche se potrete divertirvi a veder giocare qualche amico in visita da voi), mentre mi permetto di storcere un po' il naso sull'assenza di opzioni di gioco (audio, video e sottotitoli in lingua italiana).
Sia che vi piaccia il genere, sia che vogliate approcciarvi per la prima volta a questo tipo di prodotto, vi consiglio un giro su questa giostra il cui biglietto di ingresso è anche un sostegno ai team di sviluppo nostrani, un plus da non trascurare assolutamente.

Correva l'anno 1993 quando Commodore, dopo il fallimentare GS64 lanciato tre anni prima, riprovò ad entrare nel mondo delle console presentando il CD32, una nuova macchina che - secondo le loro stime - avrebbe potuto rivaleggiare nel mercato ludico di quegli anni.
Strano a dirsi, ma l'esperienza fatta con il GS64 sembrò non essere servita a nulla, perché l'azienda commise gli stessi errori fatti con la precedente console 8 bit.
Ad onor del vero va detto che le gravi condizioni economiche in cui Commodore già navigava quando sviluppò e lanciò questa macchina ne minarono la buona riuscita in partenza e probabilmente non permisero di immettere sul mercato un hardware più competitivo.
Eh sì, perché nonostante quanto comunicato dalle pubblicità dell'epoca e dal marketing di Commodore, che cercarono di vendere Amiga CD32 come una console moderna ed innovativa, indicandola come la prima macchina a 32 bit dotata di CD integrato al mondo, l'hardware al suo interno era in realtà già vecchio alla nascita.
Ma andiamo con ordine, innanzi tutto correggendo quanto pubblicizzato da Commodore: Amiga CD32 non fu infatti la prima console a 32 bit ad utilizzare il supporto CD a livello mondiale, in quanto questo primato se lo era aggiudicato l'FM Towns Marty commercializzato in Giappone alcuni mesi prima.
Inoltre ci sarebbe da discutere anche circa i 32 bit indicati sulla scocca, dato che non erano pienamente operativi in quanto il bus di sistema lavorava comunque a 24 bit, un limite del processore 68EC020 scelto proprio per contenere i costi. A tal proposito alcuni ritengono che per questo la macchina non possa essere considerata a tutti gli effetti una "pura" 32 bit (e in piena onestà anche la stessa FM Towns Marty poteva essere accusata di un limite simile).
Ma al di là di considerazioni tecniche che lasciano il tempo che trovano per noi videogiocatori, è comunque evidente la volontà della Commodore di spendere il minimo indispensabile per il rilascio di questa macchina.
Ciò era evidente anche dalla scocca stessa: immaginate una console solida, costruita con materiali di prestigio e ben assemblata. Ecco, CD32 era l'opposto: appena in mano erano percepibili i materiali scadenti con i quali la macchina veniva assemblata al minimo sindacale.
E all'interno le cose non andavano tanto meglio: la scheda madre della macchina

Il gamepad viene descritto, da chi lo ha provato, come comodo da tenere in mano, nonostante la forma un po' strana (evidentemente ispirata a quello del SNES).

La console in tutta la sua plasticosa fragilità.
Pensate che, sempre per risparmiare, il lettore CD non aveva nemmeno un blocco di sicurezza e si poteva quindi aprire tranquillamente mentre il cd stava roteando a velocità folli!

era nata sulla base di quella dall'Amiga 1200, che era sì l'evoluzione di un computer che aveva dominato il mercato ludico per tanti anni, ma era pur sempre una struttura hardware concepita nella seconda metà degli anni ottanta, assolutamente inadatta alla rivoluzione tridimensionale che il videogame stava vivendo proprio in quel periodo (e che era più che evidente nel trend avviato dai videogiochi PC dell'epoca).
Commodore in realtà non fu totalmente cieca al problema ed aggiunse al CD32 un chip custom chiamato "Akiko" con il preciso scopo di semplificare il calcolo tridimensionale del processore centrale per permettere l'esecuzione dei giochi 3D con più facilità. La realtà dei fatti, però, è che questa soluzione a basso costo (perché di questo si trattava) non permise di sopperire con efficacia alle mancanze hardware in ambito tridimensionale della console.
Di certo non aiutò nemmeno il fatto che Commodore fallì prima che la macchina raggiungesse un solo anno di vita, lasciando pochissimo tempo ai programmatori (peraltro non troppo convinti già in partenza) per sfruttare al meglio questo hardware.

Altro punto dolente della macchina fu il software: la maggioranza dei giochi pubblicati furono mere conversioni dei titoli per computer Amiga che, nel migliore dei casi, godevano solo di un numero di colori

Il retro della console: si possono notare la presa di espansione sul lato sinistro, normalmente chiusa da uno sportellino, il tasto di accensione, la presa di alimentazione e le varie tipologie di uscite video presenti.

maggiori degli originali per A500.
I 256 colori e l'audio di qualità CD potevano giustificare l'acquisto per i già possessori di computer Commodore Amiga?
Ovviamente no!
E quanti giochi uscirono che potevate trovare in esclusiva su CD32?
Pochissimi.
Infatti solo una minima parte dei 183 giochi rilasciati vennero pubblicati in esclusiva per la console a "32 bit" e ancor meno permisero di intravedere le possibilità offerte da questo pezzo di hardware.
E, giusto per dirla tutta, uno dei giochi inclusi nella maggior parte delle console immesse sul mercato fu il famigerato

La pubblicità dell'epoca indicava la console come un "mostro". Con il senno di poi diceva la verità, ma credo non nel senso che intendeva il pubblicitario.

In questa immagine potete ammirare la scatola della espansione ufficiale Commodore che permetteva al CD32 di visualizzare i film in formato Mpeg-1.
Se cercate un po' in rete troverete molte altre tipologie di espansioni prodotte per gli usi più svariati come modem, uscite VGA o schede per trasformare la console in un A1200 accelerato.

Dangerous Street: un titolo talmente brutto e ingiocabile che venne "premiato" dalla rivista Amiga Power con un bel 3! No, aspettate, non è un 3 su 10... è un 3 su 100!!! Avete letto bene... il gioco prese 3%! Immaginatevi che porcheria doveva essere. In realtà di titoli ottimi ce n'erano parecchi e tra tutti oggi spicca Wing Commander, mai

Il pack con cui fu venduto il CD32... cioè il meglio e il peggio che la console poteva offrire su un solo CD!

Banshee fu uno dei primi shoot'em up ad utilizzare il chip AGA, peccato che - come molti altri titoli per CD32 - fosse anche uscito per A1200 su normalissimi dischetti ad un prezzo nettamente inferiore.

pubblicato su A1200 proprio per essere una primizia (purtroppo isolata) per i possessori della nuova console: il titolo riusciva a rivaleggiare con l'originale PC in termini di velocità e grafica (mostrando la sua netta superiorità sulla scattosissima versione A500) e sfruttava appieno il nuovo controller prodotto per CD32, dotato di sei tasti di fuoco e di una croce direzionale.
Peccato che il titolo originale su PC fosse uscito 3 anni prima ed effettivamente nel frattempo la tecnologia avesse fatto ulteriori passi in avanti, con progressi che la nuova console Commodore si poteva solo sognare.

La realtà dei fatti è questa: il CD32 sarebbe stata la console giusta da lanciare al posto del GS64 nel 1990 ma, ovviamente, questo avrebbe presupposto un piano commerciale e di innovazione tecnologica totalmente diverso da parte di Commodore che, nello stesso periodo, buttò milioni di dollari in progetti scellerati e lanci commerciali disastrosi, come, a titolo di esempio, il CDTV (e un giorno magari parleremo su queste pagine anche di quella sfortunata piattaforma).
Non che nel decennio precedente Commodore le avesse azzeccato tutte, C16 e C128 sono lì a testimoniarlo, ma la differenza questa volta dipese dalla mancanza di una base solida su cui

Dangerous Street era semplicemente imbarazzante!

Il raffinato sistema di combattimento sembrava prevedere, almeno da quanto immortalato in questa immagine, anche la terribile mossa del "calcio in culo"!
Cioè... Mortal Kombat 11 scansati subito, che arriva il picchiaduro del secolo!

poggiare i fallimenti: se nel decennio precedente la grande C poteva permettersi passi falsi grazie comunque a delle macchine di successo alle spalle (C64 prima e Amiga 500 poi), all'inizio degli anni novanta la mancanza di una piattaforma "forte" che "attutisse il colpo" generò una spirale negativa da cui l'azienda non riuscì a riprendersi.
Amiga CD32 aveva tutto l'aspetto, con il senno di poi, di un "*mossa della disperazione*", quando solo un miracolo commerciale avrebbe potuto salvare il prodotto e l'azienda. Ma il miracolo non avvenne, perché le risorse con cui Commodore provò a farlo accadere si rivelarono insufficienti, fuori tempo massimo e disallineate alle prospettive di mercato.

Inutile dire che al fallimento della Commodore, avvenuto nel 1994, il CD32 scomparve rapidamente, ma anche se fosse sopravvissuto è innegabile che l'ingresso nel mercato delle prime console a 32 bit Sega e Sony, avvenuto poco tempo dopo, avrebbe dimostrato ancor di più la totale inadeguatezza della tecnologia montata su questa piattaforma.
In Europa stime di massima indicano che alla fine furono vendute al pubblico circa 100.000 unità CD32.
Molte altre console, rimaste nei magazzini, furono svendute a seguito della bancarotta che colpì l'azienda e negli anni successivi finirono dentro a slot-machine anglosassoni marchiate StarGames e nell'italianissima piattaforma arcade CUBO CD32, prodotta da CD Express, che poteva far girare

Wing Commander, invece, era una meraviglia! (Peccato fosse un tantino vecchio).

Se solo fossero stati pubblicati più giochi come Wing Commander su CD32, la console si sarebbe potuta salvare? Temo di no... perché il suo destino onestamente pareva segnato in partenza... ma se fossero usciti almeno una ventina di giochi così ben fatti al lancio forse (dico forse) qualcosa sarebbe potuto cambiare.

Nel 1994 X-Com fu uno dei titoli più importanti pubblicato su PC. Vederlo funzionare su CD32 (che costava decisamente meno) senza rallentamenti e con i suoi 256 colori a schermo ci fa sospettare che invece di convertire valanghe di vecchi titoli dell'A500 sarebbe stato più utile avere meno giochi, ma convertiti direttamente dal mercato PC di quel periodo.

Ancora X-Com in versione CD32, prodotto che era un ottimo esempio di come certe conversioni su A500 e A1200 (senza HD) fossero praticamente impossibili da giocare. Su questa console invece il gioco funzionava molto bene e poteva anche godere di una colonna sonora di qualità CD.

semplici giochi coin-op programmati dall'azienda stessa (per lo più di tipo puzzle).
Curiosa, invece, la situazione Americana, sul cui territorio la piattaforma non arrivò mai ufficialmente, perché bloccata da una pendenza giudiziaria che, di fatto, impedì a Commodore di importare le console prodotte nelle Filippine. Le uniche CD32 che arrivarono in USA furono quelle importate parallelamente dal Canada, dove invece la console venne regolarmente venduta.

Dopo aver contribuito a forgiare l'esperienza ludica della gran parte di noi AntaGamers nati negli anni 70 e 80 Commodore ci salutò con una console controversa, avveniristica per il supporto CD utilizzato, ma anacronistica per l'hardware che doveva far girare quei dischi argentei.

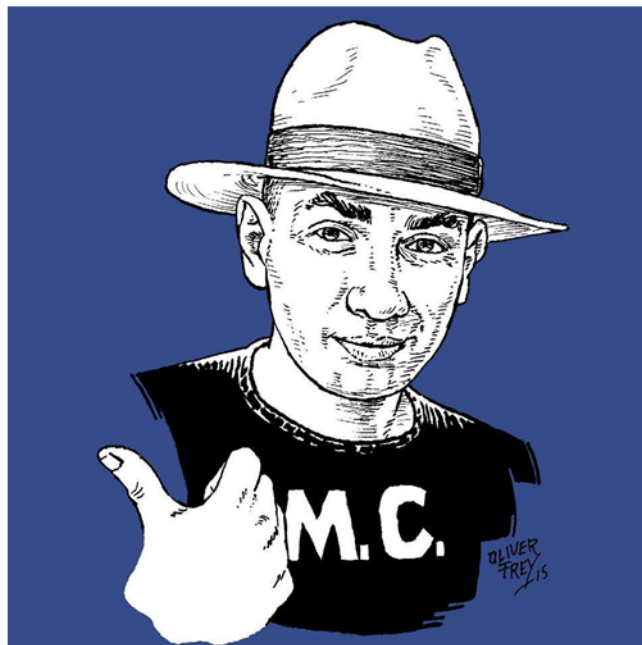
Piccola nota finale: non esisteva alcun check di protezione antipirateria nel CD32 che, oltre a cd musicali e cd photo, poteva (e può ancora oggi) leggere perfettamente qualsiasi cd masterizzato. ■

Massimiliano Conte

Ecco la fine che fecero moltissimi CD32: nascosti dentro a questi cabinati per far girare titoli come quello che potete ammirare qui sotto.

INTERVISTA A...
MAURO CORBETTA
E IL PROGETTO RETROEDICOLA VIDEOLUDICA

Benvenuto su Commodoriani, Mauro, e grazie fin da subito per la tua disponibilità.
Grazie a voi per l'invito!

Partiamo subito con la domanda più ovvia: quando e come è nata l'idea di scansionare le riviste italiane storiche dedicate a videogame e computer?
L'amore per la carta stampata è scritto nel mio DNA: provengo da una famiglia che, in più generazioni, ha avuto a che fare con riviste e giornali. Dal mio Bisnonno che vendeva giornali in quel di Milano a mio Nonno, che ha lavorato per una vita nelle linee di stampa del Corriere della Sera, fino a mio Padre che faceva il cromista. Sono praticamente nato nelle fotolito e, infine, io stesso ho studiato come operatore DTP studiando sia l'impaginazione con spatola e colla, sia la preistorica impaginazione sui primi Mac e, dopo anni di passato in agenzie grafiche ho da qualche anno aperto il mio Studio di Graphics & Web Design.
Come conseguenza, la prima cosa che noto quando apro una rivista è la

Mauro Corbetta visto dal compianto Oliver Frey.

realizzazione tecnica e forse è proprio per questo motivo che le prime riviste di videogiochi non mi hanno attirato subito. Erano senz'altro ben fatte, ma ancora molto acerbe. Almeno in principio, i magazine che mi passavano tra le mani erano quelli acquistati da amici e conoscenti. La scintilla che mi ha condotto a RetroEdicola Videoludica è nata dalla prima rivista che ho amato - e amo tuttora: Computer+Videogiochi, o CVG per gli amici. Siamo nel 1991: se vogliamo darci una data, allora il progetto è nato 32 anni fa: da CVG in poi la mia "sete" di Riviste Videoludiche e Videogiochi è cresciuta di pari passo, guidando passo dopo passo la mia vita in uno scopo ben preciso: poter far leggere e preservare l'editoria videoludica a tutti e onorare i videogiochi, che tanto mi

Il logo di "Retroedicola Videoludica".

hanno dato, sia in termini ludici sia in termini umani.

Quale ritieni sia l'aspetto più affascinante nello sfogliare le riviste di genere informatico degli anni ottanta e novanta?
Per sfogliare intanto precisiamo che intendiamo un atto fisico e non virtuale: un qualcosa di quasi feticcio, l'odore e la fisicità della carta stampata sono in grado di evocare potenti ricordi, ma anche un modo per isolarsi, una volta tanto, dal resto del mondo. Rileggere e riscoprire dettagli nascosti o riesumare ricordi persi non ha eguali, sicuramente c'è una componente che, come scrivevamo, rievoca ricordi di quando eravamo sicuramente più felici e fanciulli, ma non fermiamoci solo a questo. Anche il lato culturale, il tenere traccia dei giochi e dei retroscena che si portano in grembo sono importantissimi. Non ultimo, ricordiamo, che videogiochi e cultura popolare sono intrinsecamente correlati: è davvero bello riscoprire gli anni ruggenti che hanno partorito mode apocalittiche e un incredibile fandom di eroi fatti di cinema e fumetti, ricordare luoghi e persone che hanno calcato con noi questo periodo storico.

Parliamo un po' di numeri: in questo momento Retroedicola quante riviste ha digitalizzato nel proprio archivio?
L'archivio di Retroedicola Videoludica, iniziamo a precisare, è una emeroteca completa: dopo una vita a raccogliere riviste possiamo, per la prima volta nel nostro paese, dare un luogo dove sono presenti tutte le riviste uscite, da Video Giochi fino a oggi, con l'ultimo numero di TGM.
La parte di scansione digitale, iniziata undici anni fa ci ha

Il primo numero di Video Giochi... una vera gioia per qualsiasi amante delle console e dei computer di inizio anni ottanta.

portato in archivio ben 269.010 mila riviste online (il conteggio lo potete vedere sul nostro sito in tempo reale) e un buon 10mila offline (per vari motivi di tanto intanto correggiamo il tiro o non ci soddisfa un lavoro e preferiamo ritirarlo e rifarlo).

La gente non lo immagina, ma digitalizzare vecchie riviste non è affatto facile. Puoi spiegare a noi Commodoriani le maggiori difficoltà che si incontrano nel voler fare (bene) questo lavoro di preservazione?
Le difficoltà sono molteplici, puramente meccaniche, organizzative, di costo e anche morali. Dal lato tecnico ci sono i costi dello scanner (che per giunta stanno sparendo dalla scena commerciale), dato che ci affidiamo a prodotti professionali in grande formato (Scanner A3 e A2 Epson e

Agfa) per avere la massima qualità, macchine che anche usate costano anche più di mille euro, e mediamente ne buttiamo almeno una all'anno tanto è il carico di lavoro. Affianchiamo a questo il lavoro di taglio delle riviste brossurate (una operazione che preferiamo in manuale, che porta via diverso tempo, ma garantisce le pagine perfette senza tagli) e il "tostapane", un accrocco di nostra produzione che porta le pagine a una perfetta planarità anche se stropicciate e inumidite, già abbiamo il quadro del costo/uomo necessario e i costi che l'associazione deve sostenere solo per avere una scansione grezza perfetta.
Poi la parte di editing, che deve unire velocità e precisione: è un continuo studio per affinare le tecniche e garantire la qualità che il nostro standard ha imposto, ed è in costante evoluzione tanto che spesso, come detto, lavori anche solo di un anno prima li ritiriamo tanto è il divario. Gioca a nostro favore che siamo tutti professionisti del settore, ciò garantisce uno studio del colore perfetto per restituire una rivista sia pronta per una eventuale stampa sia in versione ottimizzata per i colori rgb del monitor (che ha colori e fruizioni di lettura diversi della carta), impensabile fare un prodotto unico.
Per chiudere il discorse c'è la parte morale, da un lato la legislazione italiana, che al solito, è un colabrodo e poco chiara (trovate i termini di legge sul nostro sito), dall'altra essendo una Associazione Culturale con una mission specifica allo scopo ci permette di operare almeno dal lato della ragione: ciò non toglie che chiediamo sempre con cortesia e in punta di piedi i permessi ai diretti interessati, autori e dove possibile case editrici, portando ad avere un consenso quasi totale e, a volte - vedi TGM - a collaborare in più di un'occasione direttamente con l'editore stesso.
In ogni caso siamo sempre coerenti con la nostra bussola morale: non pubblichiamo versioni digitali dei materiali di chi non ha acconsentito o, semplicemente, non ha risposto alla nostra richiesta.

Andiamo un po' più nel personale. Quale tra le riviste già digitalizzate si è rivelata (o si sta rivelando) più difficile da recuperare?
E di quale sei più orgoglioso del lavoro di scansione svolto?
Se parliamo di riviste prettamente videoludiche la raccolta è stata conclusa giusto qualche anno fa: la nostra non è più una collezione o una raccolta, ma una emeroteca videoludica completa di tutto lo scibile stampato nel nostro paese. Se allarghiamo il campo, dove si trova la vera cultura e la storia videoludica, la ricerca continua: parliamo di tutte le riviste che vengono prima di "video giochi" di Riccardo Albini (riviste di elettronica, di alta fedeltà, di giocattoli) che iniziano a parlare dell'argomento, un vero lavoro alla Indiana Jones, e ogni scoperta è elettrizzante e regala spunti di riflessione interessanti. E qua che ricevo maggiore orgoglio nel nostro lavoro: scoprire anfratti nascosti della storia videoludica italiana non ha eguali: ad esempio in tempi recenti abbiamo recuperato e rilasciato "HIFI" una rivista di elettronica/alta fedeltà lato consumer che ha una importante sezione sui videogiochi scritta proprio da Riccardo Albini che, da questa esperienza, partorirà "Video Giochi". Assolutamente affascinante, è come toccare la storia con le dita. Certo sono per pochi, purtroppo la maggior parte delle persone prende

I nuovi Atari's videogiochi

Sono appena entrate in vendita anche in Italia quattro nuove videocassette della Atari, la casa produttrice del più famoso videogioco del mondo. **Il primo si chiama Pac - Man** (il solito animaletto astrale). Pac Man è condotto lungo un labirinto in cui inghiotte cialde calde per fare punti. Ma, nel frattempo, deve stare attento a sfuggire ai fantasmi. Nei quattro angoli del labirinto ci sono pillole d'energia vitale. Quando il Pac Man ne inghiotte una, cambia di colore, ed è in grado a sua volta di inghiottire i fantasmi. Ma il fenomeno è transitorio e quando il colore cambia di nuovo il Pac Man diventa vulnerabile.
Il secondo si chiama Haunted House. I giocatori devono cercare negli appartamenti di una casa invasa dai fantasmi, un antico tesoro disperso, e uscirne vivi. Devono lottare contro i fantasmi, i mostri che appaiono improvvisamente, impostando la strategia di gioco scappando su e giù per le scale, uscendo ed entrando in oscure abitazioni abbandonate.
Il terzo gioco si chiama Defender. Gli invasori alieni cercano di rapire gli umani e di trasformarli in umanoidi che a loro volta metteranno in pericolo la terra. I giocatori devono distruggere le astronavi aliene facendo esplodere i loro lanciamissili e le loro bombe con un cannone laser. Il gioco ha ben 20 varianti di difficoltà.
Il quarto gioco si chiama Yars Revenge. È un gioco con disegni e animazioni sofisticatissime e degli effetti sonori particolari. Il videogioco Yars Revenge non è altro che la trasposizione di un famoso romanzo di fantascenza che verrà ampliato e modificato in futuro.
Per finire con l'Atari vi annunciamo che il 18 settembre a Montecarlo si disputeranno i campionati europei di videogame Atari divisi in due categorie: junior (meno di 25 anni) e senior (oltre i 25 anni).

Per ragioni di spazio la rubrica «Computer per gioco» vi dà appuntamento sul prossimo numero di HIFI...

Hemingway in cassetta

Addio alle armi. Regia: Charles Vidor. Cast: Rock Hudson, Jennifer Jones, Vittorio De Sica, Alberto Sordi, Mercedes Mc. Cambridge, Franco Interlenghi. Durata: 152 minuti. Standard: VHS, Beta, Video 2000. Distributore: Domovideo.
Tratto dal famoso romanzo di Ernest Hemingway, in quest'occasione ci troviamo di fronte ad un film che non ha nulla da rimpiangere al libro. La storia è quella di un giovane giornalista, Fred Harry, che si trova in Italia allo scoppio della prima guerra mondiale. L'ambientazione è ottima, così come lo è la recitazione. **Fondamentale per una videoteca d'alta classe.**

126

La pagina dedicata ai videogiochi del numero 67 di HIFI (settembre 1982), l'ultima "elettrizzante" scoperta di Retroedicola.

le nostre riviste solo per ricordare i proprio bei tempi da ragazzino, il lato culturale è davvero per pochi eletti.

Credo già di sapere la tua prossima risposta ma te la faccio lo stesso: puoi rivelarci quale è la macchina Commodore che ami di più e perché?
Domanda a trabocchetto? :D Ovviamente il C64, per tutta la vita. Anche se probabilmente sono stato l'unico ragazzino a volerlo per la parte informatica/lavorativa, con il passare del tempo ho vissuto tutta l'epopea videoludica di questo grande HC. Ancora oggi è attivo il mio C64 a Retroedicola Club, rattoppato un paio di volte, tiene ancora botta. Il perché è inscindibile dai miei ricordi, ma con l'avvento di prodotti moderni devo dire che ancora oggi mi sa divertire e stupire: a volte mi chiedo se arriveremo mai al suo limite (come è avvenuto ad esempio per il NeoGeo), dove a un certo punto tutto quel che si farà sarà tanto perfetto e bello da esser tutto uguale e noioso.

Sempre a proposito di Commodore, c'è un'intera sezione del sito piena di riviste esclusive dedicate alla gloriosa C=. Ce ne consiglieresti una che a tuo giudizio meriterebbe di essere recuperata da tutti i Commodoriani più nostalgici che ci stanno leggendo?
La rivista da avere se si ha il C64 è Zzap! - qua non ci piove - se invece siete dei veri nerd e ogni tanto vi piace ancora fare qualcosa di programmazione Super C64 di Jackson è una miniera d'oro. Purtroppo la scene era inquinata da una valanga di rivistine pirata, che oltre a non servire a una "ciolla", intasavano le edicola: ok che attraverso loro è nata tutta la crew di videogiocatori che è esplosa poi, ma il rovescio della medaglia è che ha abbassato notevolmente la qualità delle riviste. Prima che me lo chiedete, no, non ho mai amato e non amo queste pubblicazioni.

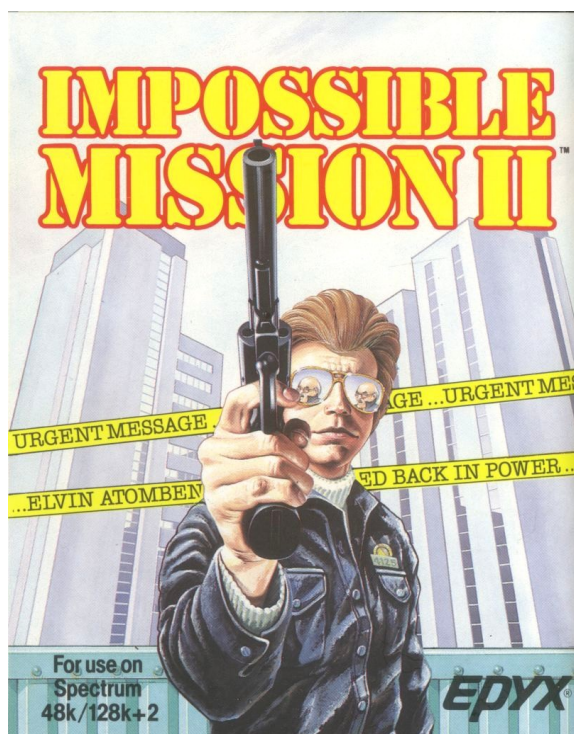
Tocchiamo ora un tasto dolente: negli anni in molti hanno prelevato vostro materiale senza dare il minimo credito al vostro lavoro. Puoi raccontarci meglio cosa accadeva e come questo ha modificato la fruizione del vostro materiale digitalizzato da parte degli utenti?
Tasto dolentissimo, ma analogo a tanti altri progetti: il solito fare da rubagalline italiano distrugge e logora ogni buona intenzione. Come spiegato prima, noi ci muoviamo anche e soprattutto per morale e fini culturali, che si può alla fine tradurre come un rispetto assoluto verso le opere che facciamo: non

Non potevo non inserire la copertina del mio primo numero di Zzap!, uscito a dicembre 1989. Ognuno di noi nell'archivio di Retroedicola può trovare la propria pubblicazione del cuore.

siamo mai stati contrari e non lo siamo tuttora a dare il nostro materiale per fini di altri progetti (tantissime sono le realtà che usano le nostre riviste, dalle scuole, ai podcast alle dirette video), o per redigere contenuti stampati o online. Ma quando le medesime vengono messe online senza darci i dovuti crediti (sacrosanti) o accatastate in siti biechi o degni della qualità del peggior cinese, il danno è doppio: da un parte perdiamo la faccio verso editori/ autori (penso che a nessuno di noi farebbe piacere vedere una propria opera in questi contesti fatiscenti), dall'altra visto che le nostre pubblicazioni sono in costante aggiornamento, si trovano in giro versioni obsolete (se non già massacrate dai medesimi per ridurne le dimensioni) che non rendono giustizia alle opere stesse. La soluzione è stata drastica: dopo dieci anni di appelli, restrizioni e quant'altro abbiamo chiuso l'archivio al pubblico e aperto solo ai nostri Soci, agli amici stretti e dove possibile, a chi fa contenuti. Specifichiamo perché c'è gente ottusa e ignorante che ci punta il dito dicendo che facciamo pagare le riviste: niente di più falso, semplicemente l'archivio digitale (come quello cartaceo) è fruibile gratuitamente dai nostri soci e soci -sostenitori, una cosa più che legittima in quanto associazione culturale riconosciuta (e cosa analoga a ogni associazione italiana), in quanto è uno dei (tanti) servizi che eroghiamo.
Torneremo indietro? Sinceramente no, non c'è stato anno più tranquillo e produttivo di questo undicesimo anno di lavoro, e che comunque, pur rinunciando alle 8mila iscrizione pubbliche, ha portato in un solo anno ben oltre 300 soci-sostenitori, che non solo hanno letto e rispettato il regolamento, ma hanno contribuito attivamente alla crescita del progetto... e attraverso esso hanno scoperto tutte le altre attività di Associazione Retroedicola Videoludica. Una vittoria su tutti i fronti.

Grazie Mauro per il tempo che ci hai concesso e per lo splendido lavoro tuo e del tuo staff.

Grazie a voi per l'ospitalità sulle pagine di Commodoriani!

CURIOSITA'

E' abbastanza noto che lo sviluppo del seguito di Impossible Mission venne affidato ad un team che non aveva avuto nulla a che fare con il primo capitolo, cioè gli ungheresi Novotrade Software Kft.

Meno noto che Epyx, per evitare le esose richieste di Electronic Speech Systems per realizzare nuove digitalizzazioni vocali, riciclò in toto le frasi utilizzate nel precedente gioco.

Insomma, se all'epoca le digitalizzazioni del primo e del secondo Impossible Mission vi sembrarono identiche fu proprio perché... lo erano!

Follow
US
Instagram
twitter
Linked in
in
YouTube
CONTACT US
info@commodore.inc
WEB SITE
COMMODORE.INC